



COIN - OP HITS II

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette deck.

CBM 64/128 Disk

Type **LOAD""8,1** and press **RETURN**, then follow on screen prompts.

SPECTRUM 48K Cassette

Type **LOAD""** and press **ENTER**, then press play on the cassette deck.

SPECTRUM +2 Cassette

Press **ENTER** on the **LOADER** option. Press **PLAY** on the cassette deck.

AMSTRAD CPC Cassette

Press **CTRL** and small **ENTER** keys together then press **PLAY** on the cassette deck.

AMSTRAD CPC Disk

Type **RUN"DISK** and press **ENTER**, the game will then load and run automatically. Follow on screen prompts

ATARI ST

Switch on the computer and insert the game disk, the game will then load and run automatically.

CBM AMIGA

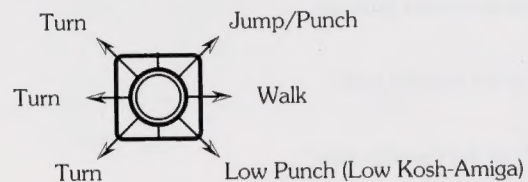
Switch on the computer and insert the game disk, the game will then load and run automatically.

VIGILANTE™

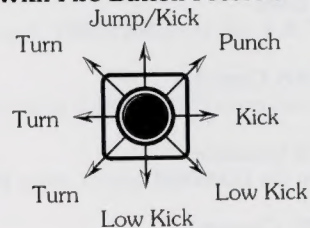
NEW YORK 1994.....the police dare not patrol the streets. The army cannot control the city. Law and order no longer exists. When street gangs dominate a city. When ordinary citizens no longer defend themselves for fear and when law enforcement agencies are powerless to help. Your last chance is.....Vigilante.

JOYSTICK COMMANDS

Without Fire Button Pressed



With Fire Button Pressed



KEYBOARD COMMANDS

SPECTRUM/AMSTRAD CPC:-

Q - up, **A** - down, **O** - left, **P** - right, **M** - fire

Use keyboard to input names to high score table followed by **RETURN**.

© 1989 IREM Corp. All rights reserved.

ATARI ST/AMIGA:-

M - music on/off, **P** - pause

DYNASTY WARS™

GAME PLAY

The game is played completely on horseback. Your objective is to fight your way through eight legions of enemy infantry and cavalry, to eventually defeat the evil warlord 'Thung Choc'. When starting the game, you will be shown four characters with their relative physical and mental abilities along with particular weapons. Select the one you feel is best qualified to complete the task ahead. (Hint: A player with a high mental ability will be weak in the earlier levels but becomes stronger later on).

Once your character has been selected, commence play. Use the weapon and tactics you carry to defeat any adversary that may appear.

The damage your weapon can inflict is dependant on two factors:

1. The amount of aggression put into each strike. This is dependant on the amount of time FIRE is depressed (a graphical display appears at the bottom of the screen).
2. The number of weapon icons that are collected as you progress through each level.

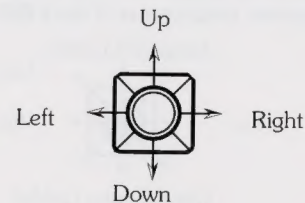
Special 'tactics' are available to you when you find yourself in a perilous situation. Be aware however that the use of a tactic reduces your physical power, thus affecting your weapon strength.

If you are 'hit' by an adversary, your physical power will dwindle. When all physical power is lost, you lose a life. You are allotted three lives per game.

CONTROLS

CBM 64/128

One player. Joystick only (port 2).



Spacebar - Tactics

SPECTRUM Keyboard:

Q - Up, **A** - Down, **O** - Left, **P** - Right, **SPACE** - Fire, **ENTER** - Tactics.
Sinclair and Kempston compatible.

AMSTRAD Keyboard:

Q - Up, **A** - Down, **O** - Left, **P** - Right, **SPACE** - Fire, **RETURN/ENTER** - Tactics.
Joystick compatible

NOTE TO SPECTRUM/AMSTRAD USERS: At the title screen, press 1 for one player and 2 for two player mode. You will then be prompted to select either joystick or keyboard control.

ATARI ST/CBM AMIGA Joystick only.

Player One - Joystick One. **Player Two** - Joystick Two. **F9** - Pause, **F10** - Resume

(Tactics are only used when shown on screen, when the FIRE button is pressed and the indicator bar is fully charged.)

© 1990 CAPCOM Co.Ltd. All rights reserved.

GHOULS 'N' GHOSTS™

SCENARIO

Can you help Arthur in his quest to rescue Princess Hus? Five pulsating levels of heart stopping action where formidable opponents block your way.

CONTROLS

Joystick Controls

To fire down, Jump and pull down together with a press of the **FIRE** button.



CBM 64/128

Joystick in port #2.

KEYBOARD CONTROLS

SPECTRUM

Space Bar

Toggles between title pages.

0

Starts game.

1

Keyboard or Joystick selection.

Caps Shift + Space (48K)

Pause.

Break Key (128K)

Pause.

After pressing **1**, choose the control method you prefer.

AMSTRAD

Keys are user definable, press **1** to choose your keys. Press **2** and the joystick will become active.

By default, control is by joystick. Press **3** or **FIRE** to start game.

To pause game press the **ESC**, pressing **ESC** twice will abort the game.

CBM 64/128

Q

Quit.

Commodore Key

Pause/Unpause.

ATARI ST & CBM AMIGA

F1

Pause.

F2

Music on/off, Sound FX on/off.

F10

Abort game.

SPECIAL WEAPONS

When the player finds a special weapon (these are found in chests) this can be activated by holding down the **FIRE** button/key until the indicator on the status panel lights up fully, and then releasing the **FIRE** button/key.

CONTINUE OPTION

When the player has lost all of his lives, he will be given the option to continue from where he left off, this option will be available for a limited number of times (the number of 'continues' will vary from format to format).

© 1989 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved.

HAMMERFIST

GAMEPLAY

The year is 2215 A.D. Holograms are indistinguishable from Humans. People are selected for their special skills and then transformed into holograms to commit murder, political crimes, or whatever their Master 'Centro-Holographix' orders them to do. In between missions, the holograms are stored in personality computers, or mind prisons. However, the computer storing two of the most powerful holograms ever created, HAMMERFIST and METALISIS, has malfunctioned, sending the two deadly assassins on one final mission - to destroy Centro-Holographix.

You control HAMMERFIST and METALISIS on their mission. You must smash the security systems to gain access to later levels, kill the technicians and droids who try to stop you and collect the energy and weapon energy fizzles which they leave behind. Also, 'plug into' the recharge points to top up on energy in order that you might defeat the 'Octosquab', the giant ant and the multitude of aliens, both holographic and solid, which the Master will send out to stop you.

HINTS AND TIPS

CHOICE OF CHARACTER

You must change between which character you control, depending on the current situation. Use HAMMERFIST when lots of repetitive aliens are on screen. Use METALISIS to reach higher levels of the screen, ledges and table-tops.

WEAPONS

When no weapon is selected, HAMMERFIST uses an ordinary punch. However, provided that the weapon is sufficiently charged, you can use either lasers - long range, more effective than punching but unable to open doors, or piston fist - short range, useful as a shield or for breaking down obstacles and doors. Also, METALISIS' flic-flac can be used as an aggressive manoeuvre as well as for rapid advancing and retreating.

FLIC-FLACS

There are two types of flic-flac which both have their separate uses. The low flic-flac is obtained by holding down the fire button and pushing the joystick up and releasing. However, if the joystick is held in the 'up' position, METALISIS will perform a high flic-flac which is vital for reaching higher portions of the screen.

SECURITY SYSTEMS/DOORS

Most doors are armed with a security system controlled by the Master's computer. This system much be breached to enable the doors to be opened.

ENERGY

Each character has their own energy level. These levels are reduced when the character is hit by an alien or their weapon and increased by collecting energy fizzles or by using recharge points built into the background.

ICONS

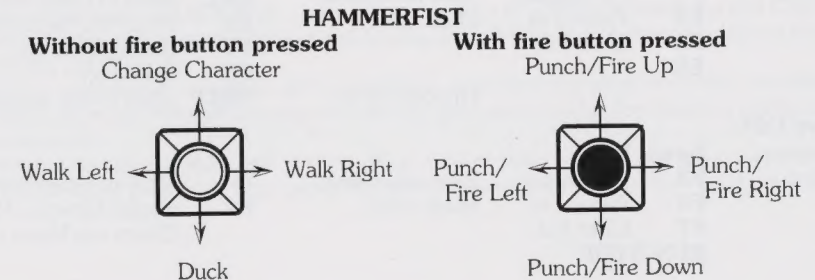
Destruction of opponents and obstacles release energy fizzles which form into various icons. Picking these up recharges the character and their weapon. If an opponent is killed ineffectively it will leave a question mark. These need to be punched/lasered to turn them into an effective icon.

THE MASTER

The power of the Master of Centro-Holographix will be present throughout the game. It gains strength from uncollected icons. Once his energy bar has risen to full, all energy fizzles dropped will be negative icons. If these icons are collected, your energy level will drop, as will his, if you do not collect them.

CONTROLS

All versions of the game can be controlled with a joystick as follows:
Hammerfist.



METALISIS

Without fire button pressed
Change Character

With fire button pressed
Flic-Flac



Turn into screen
Headbutt/Open doors:
Step into doors:
Weapon select:

Press FIRE three times
Whilst facing into screen, hold down FIRE and pull down
Whilst facing into screen, hold down FIRE and push up
Pull down and press FIRE twice

And/or the following Keyboard Controls:

Commodore Amiga/Atari ST:

Turn into screen:	Space	
Weapon select:	F1	No weapon.
	F2	Piston Fist
	F3	Laser Fist
Pause:	ESC	
		Options set-up:

Commodore C64:

Turn into screen:	Space Bar	
Weapon select:	F3	No weapon
	F5	Piston Fist
	F7	Laser Fist
Pause:	RUN/STOP	

Start new game:	DEL	while in pause mode
Music select:	F6	Music on/Select tune
	F7	Sound Effects on
	F8	Sound off
	HELP	while in title sequence

Start new game:	Q	while in pause mode
Music select:	F1	toggles between Music on/Sound Effects on/Music off

Spectrum:

Turn into screen:	ENTER
Weapon select:	L toggles between weapons
Pause:	SYMBOL SHIFT
Start new game:	CAPS SHIFT while in pause mode

Amstrad CPC:

Turn into screen:	RETURN
Weapon select:	COPY toggles between weapons
Pause:	ESC
Start new game:	DEL while in pause mode

Copyright © 1990 Vivid Image Developments Ltd. All rights reserved.

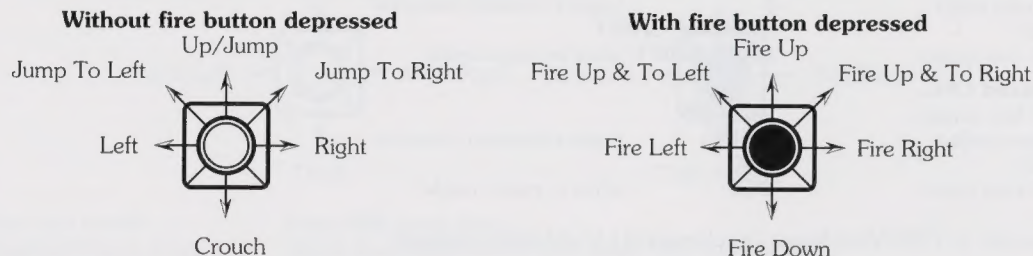
NINJA SPIRIT

GAMEPLAY

You, the spirit of a white wolf "TSUKIKAGE", have taken the form of a Ninja to battle the Evil One. Fight Ninja swordsmen, Samurais, giant Ninjas, mystical kitemen, wolves and Musketeers, before the final confrontation with the evil Warlock. Travel across perilous 'boardwalks', marshes and ropebridges, and climb the sheer rock face, avoiding poisonous gas. Make your way through treacherous caverns, but watch out for the lowering ceiling and boulders which pin you to the walls. Kill the special Ninjas who leave a 'spirit ball' in their place. Collect these to get extra spirits, who follow your every move and attack, extra power for your weapons, and extra weapons such as the deadly "fire-rope".

CONTROLS

All versions can be controlled using a joystick as follows:



And/or the following Keyboard controls:

ST/AMIGA/C64

Space Weapon Select
P Pause/Unpause

SPECTRUM/AMSTRAD

Q Up/Jump
A Down/Crouch
O Left
P Right
Space Fire
Enter Holding down the fire key, Press direction key/keys to fire in that direction.
H Weapon Select
Pause (any other key to unpause)

[Break - Abort Game (While in pause mode) - Spectrum ONLY]

NINJA SPIRIT © 1988 IREM Corp. All rights reserved.

This compilation © 1991 US Gold Ltd. All rights reserved. Manufactured and distributed under license by US Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. 021-625-3366

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

COIN - OP HITS II

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 A Cassette

Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

CBM 64/128 A Disquette

Tapez LOAD"" ,8,1 et appuyez sur RETURN. Suivez les intructions sur écran.

SPECTRUM 48/128K, +2 Cassette

Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

AMSTRAD CPC Cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Le programme se chargera et se déroulera.

AMSTRAD CPC Disquette

Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le programme se chargera et se déroulera. Suivez les instructions sur l'écran.

ATARI ST

Introduisez la disquette et allumez votre ordinateur. Le programme se chargera et se déroulera.

CBM AMIGA

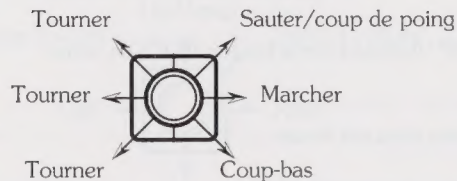
Introduisez la disquette et allumez votre ordinateur. Le programme se chargera et se déroulera.

VIGILANTE™

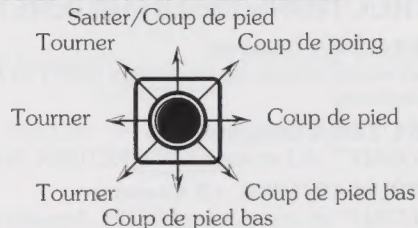
NEW YORK 1994.....La police n'ose pas patrouiller les rues. L'armée n'arrive plus à contrôler la ville. L'ordre publique n'existe plus...Quand des groupes organisés dominent les rues de la ville; quand les paisibles citoyens ont peur de se defendre; et quand les agences chargées d'appliquer la loi s'avèrent impuissantes...votre dernière chance est.....VIGILANTE.....CETTE FOIS-CI, C'EST LA GUERRE!

COMMANDES DE JOYSTICK

Sans le bouton de feu enfoncé



Avec le bouton de feu enfoncé



COMMANDES DE CLAVIER

SPECTRUM/AMSTRAD CPC:-

Q - Haut; **A** - Bas; **O** - Gauche; **P** - Droite; **M** - Feu.

ATARI ST/AMIGA

M - Musique en/hors

B - Pause

Utilisez le clavier pour introduire les noms dans la table de plus grands scores et appuyez sur RETURN.

© 1989 IREM Corp. Tous droits réservés.

DYNASTY WARS™

LE JEU

Le jeu se joue entièrement à cheval. Votre objectif est de vous battre contre huit légions ennemies d'infanterie et de cavalerie, pour finalement vaincre 'Thung Choc', le seigneur maudit de la guerre. Au commencement du jeu, on vous montrera quatre personnages ainsi que leurs capacités mentales et physiques et que leurs armes particulières. Sélectionnez celui que vous croyez être le meilleur pour compléter votre tâche. (Tuyau: Un joueur

possédant une aptitude mentale élevée sera faible dans les premiers niveaux du jeu mais deviendra plus fort ensuite.)

Une fois votre personnage sélectionné, commencez à jouer. Utilisez l'arme et les tactiques que vous possédez pour vaincre tout adversaire qui pourrait apparaître.

Les dégâts et blessures que votre arme peut infliger dépendent de deux facteurs:

1. De l'agressivité de chaque coup. Ceci dépend combien de temps le bouton de FEU reste abaissé (un affichage graphique apparaîtra en bas de l'écran.

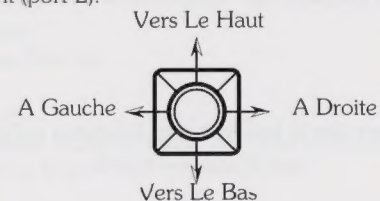
2. Du nombre de icônes d'armes que vous ramassez au cours de votre progression à travers chaque niveau.

Des 'tactiques' spéciales vous sont disponibles lorsque vous vous trouvez dans une situation dangereuse. Notez cependant que l'utilisation d'une de ces tactiques diminue votre puissance physique. Lorsque toute votre puissance physique est épuisée vous perdez une vie. On vous donne trois vies par jeu.

COMMANDES

CBM 64/128

Un joueur. Manche à balai seulement (port 2).



Barre d'espace - Tactiques

SPECTRUM

Clavier:

Q - Vers le haut, **A** - Vers le bas, **O** - a gauche, **P** - a droite, **Espace** - Feu, **Enter** - Tactiques.

Compatible avec Sinclair Kempston

AMSTRAD

Clavier:

Q - Vers le haut, **A** - Vers le bas, **O** - a gauche, **P** - a droite, **Espace** - Feu, **Return/Enter** - Tactiques.

Compatible avec manche à balai.

Utilisateurs de SPECTRUM/AMSTRAD, notez, s'il vous plait: Au moment de l'écran des titres, appuyez sur **1** pour jouer à un joueur ou sur **2** pour jouer à **2**.

On vous demandera ensuite de sélectionner les commandes au manche à balai ou au clavier.

ATARI ST/CBM AMIGA

Manche à balai seulement.

Joueur Un - Manche à balai un. **Joueur Deux** - Manche à balai deux

F9 - Pause, **F10** - Recommence le jeu

(Les tactiques sont utilisées quand on vous les montre à l'écran quand le bouton de TIR est abaissé et quand la barre indicatrice est complètement chargée).

© 1990 CAPCOM Co. Ltd. Tous droits réservés.

GHOULS 'N' GHOSTS™

SCENARIO

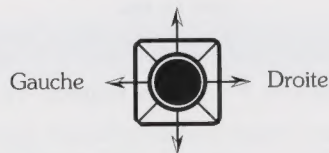
Pouvez-vous aider Arthur à libérer la Princesse Hus? Cinq niveaux d'action palpitante dans lesquels vous aurez à affronter de redoutables adversaires.

LES COMMANDES

Commandes de Manche à Balai

Pour faire feu vers le bas, sautez et tirez vers le bas en tenant le bouton feu enfoncé.

Saut/Escaladez Echelle



Agenouillez-vous/Descendez Echelle

CBM 64/128. Manche à balai branché sur entrée #2.

COMMANDES DE CLAVIER

SPECTRUM

Barre d'espacement

Permute entre les pages des titres.

0

Fait commencer le jeu.

1

Sélection de clavier ou manche à balai.

**Caps Shift+Espacement
(48K)**

Pause

Touche BREAK(128K)

Après avoir appuyé sur **1**, choisissez le moyen de contrôle que vous préférez.

AMSTRAD

Les touches sont définissables par l'utilisateur. Appuyez sur **1** pour choisir vos touches. Appuyez sur **2** et la manche à balai sera activée. Par défaut, le contrôle se fait par manche à balai. Appuyez sur **3** ou sur **FEU** pour commencer le jeu. Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur **ESC**. En appuyant sur **ESC** deux fois, vous avortez le jeu.

CBM 64/128

Q

Quittez.

Touche COMMODORE

Pause/Reprise.

ATARI ST & AMIGA

F1

Pause.

F2

Musique, Effets Sonores, En/Hors fonction.

F10

Avortez le jeu.

ARMES SPECIALES

Quand le joueur découvre une arme spéciale (ces armes se trouvant dans des coffres), elle peut être activée en tenant le bouton/touche FEU enfoncé jusqu'à ce que l'indicateur situé sur le panneau des statut soit entièrement illuminé, puis en relâchant le bouton/la touche.

OPTION CONTINUE

Après que le joueur ait perdu toutes ses vies, on lui donnera l'option de reprendre le jeu là où il l'a laissé. Cette option ne sera disponible qu'un certain nombre de fois (le nombre de "continue" variera de format en format).

© 1989 CAPCOM Co.Limited. Tous droits réservés.

HAMMERFIST

DEROULEMENT DU JEU

L'action se déroule en l'an 2215 A.D. Il est impossible de distinguer les hologrammes des Humains. Les gens sont choisis pour leurs qualifications spéciales puis transformés en hologrammes pour commettre des meurtres, des assassinats politiques ou pour faire tout ce qui leur est ordonné par le Maître du "Centro-Holographix". Entre les missions, les hologrammes sont stockés dans des ordinateurs de personnalité ou des prisons pour esprits. Cependant, l'ordinateur ayant deux des plus puissants hologrammes jamais créés dans sa mémoire, HAMMERFIST et METALISIS, est défectueux et envoie les deux assassins dans une ultime mission, détruire Centro-Holographix.

Vous contrôlez HAMMERFIST et METALISIS dans leur mission. Vous devez briser les systèmes de sécurité pour accéder aux derniers niveaux, éliminer les techniciens et les droïdes qui tentent de vous arrêter et saisir l'énergie et les bulles d'énergie des armes qu'ils laissent derrière eux au moment de leur fuite. Branchez-vous sur les points de recharge pour dépasser l'énergie afin de vaincre "l'Octosquab", la fourmi géante et les multiples extra-terrestres holographiques et solides que le Maître envoie pour vous arrêter.

ASTUCES ET TRUCS

CHOIX DU PERSONNAGE

Vous devez changer le personnage que vous contrôlez selon la situation. Utilisez HAMMERFIST lorsqu'il y a trop d'extra-terrestres sur l'écran. Utilisez METALISIS pour atteindre des niveaux plus élevés de l'écran, des bordures et des plateaux.

ARMES

Lorsqu'aucune arme n'est sélectionnée, HAMMERFIST utilise un coup de poing ordinaire. Cependant, si l'arme est suffisamment chargée, vous pouvez soit utiliser des lasers, à longue portée et plus efficaces que les coups de poing mais incapables d'ouvrir des portes ou le poing-piston, à courte portée, utile comme bouclier ou pour briser les obstacles et les portes. De même, le saut "flic-flac de METALISIS" peut être utilisé comme manœuvre agressive et pour avancer et se retirer rapidement.

SAUTS FLIC-FLAC

Il existe deux types de sauts flic-flac, tous deux ayant une utilisation bien distincte. Le saut flic-flac bas est obtenu en maintenant le bouton de tir enfoncé et en poussant le joystick vers le haut puis relâchant le bouton. Cependant, si le joystick est maintenu dans la position "du haut", METALISIS exécute alors un haut saut flic-flac qui est vital pour atteindre les parties les plus élevées de l'écran.

SYSTEMES/PORTES DE SECURITE

La plupart des portes sont équipées d'un système de sécurité contrôlé par l'ordinateur du Maître. Ce système doit être décelé pour que les portes s'ouvrent.

ENERGIE

Chaque personnage a son propre niveau d'énergie. Ces niveaux descendant lorsque le personnage est touché par un extra-terrestre ou son arme et augmentent lorsque les bulles d'énergie sont saisies ou les points de recharge accumulés dans le fond sont utilisés.

ICONES

La destruction d'adversaires et d'obstacles permet de relâcher des bulles d'énergie qui se transforment en diverses icônes. Si vous les saisissez, le personnage et son arme sont rechargés. Si un adversaire est éliminé de façon inefficace, un point d'interrogation apparaît. Il faut donc leur donner un coup/envoyer un laser pour les transformer en icônes efficaces.

LE MAITRE

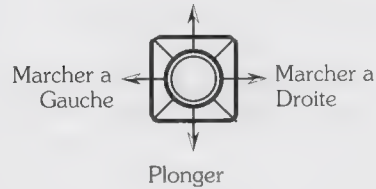
La puissance du Maître du Centro-Holographix existe tout le long du jeu. Il obtient de la force grâce aux icônes non saisies. Une fois que sa barre d'énergie a atteint le haut, toutes les bulles d'énergie relâchées seront des icônes négatives. Si ces icônes sont saisies, votre niveau d'énergie descend ainsi que le sien si vous ne les saisissez pas.

COMMANDES

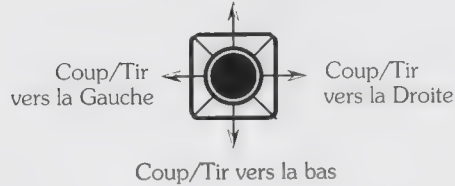
Toutes les versions du jeu peuvent être contrôlées avec un joystick de la manière suivante:

Hammerfist

Avec appui du bouton tir
Changer Personnage

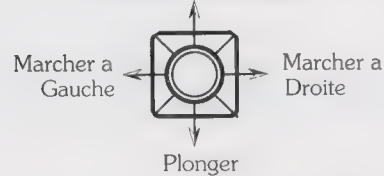


Sans appui du bouton tir
Coup/Tir vers le haut

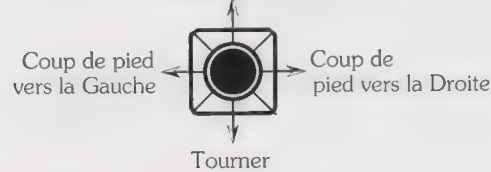


Metalises

Avec appui du bouton tir
Changer Personnage



Sans appui du bouton tir
Saut Flic-Flac



Vue écran
Ouvrir portes
Passer les portes
Sélectionner arme

Appuyez sur TIR trois fois Coup de tête/
En face de l'écran, maintenez le bouton tir enfoncé et allez vers le bas
En face de l'écran, maintenez le bouton tir enfoncé et tirez vers le haut
Allez vers le bas et appuyez deux fois sur le bouton tir

Et/ou les commandes au clavier suivantes:

Vue écran:

Sélectionner arme:

Pause:

Commencer nouveau jeu:

Sélectionner musique:

Réglage d'options:

Vue écran:

Sélectionner arme:

Pause:

Commencer nouveau jeu:

Copyright © 1990 Vivid Image Developments Ltd. Tous droits réservés.

CBM AMIGA/ATARI ST

Barre d'espace

F1 Aucune arme

F2 Poing-piston

F3 Laser

ESC

DEL En mode Pause

F6 Musique activée

F7 Effets sonores activés

F8 Son désactivé

HELP à la séquence de titre

SPECTRUM

ENTER

L Pour changer d'armes

SYMBOL/SHIFT

CAPS SHIFT En mode Pause

CBM 64

Barre d'espace

F3 Aucune arme

F5 Poing-piston

F7 Laser

RUN/STOP

Q En mode Pause

F1 Pour musique activée/

effets sonores activés

musique désactivée

AMSTRAD CPC

RETURN

COPY Pour changer d'armes

ESC

DEL En mode Pause

NINJA SPIRIT

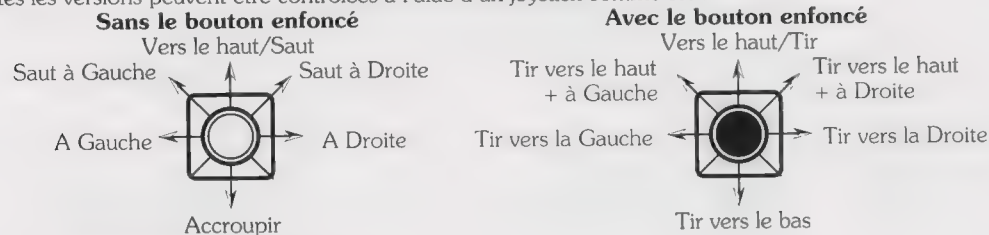
DEROULEMENT DU JEU

Vous êtes l'esprit d'un loup blanc, "TSUKIKAGE" et avez pris la forme d'un Ninja pour combattre le Démon. Faites face aux guerriers Ninjas, aux samurais, aux Ninjas géants, aux mystiques hommes cerf-volants, aux loups et aux mousquetaires avant de finalement affronter le Démon. Voyagez au travers de chemins dangereux, de marais et de ponts de singe et grimpez le rocher transparent, en évitant les gas meurtriers. Trouvez votre chemin au travers des cavernes difficiles mais faites attention aux plafonds bas et aux rochers qui vous épinglent aux murs.

Éliminez les ninjas spéciaux qui quittent "la balle spirituelle". Ramassez les esprits supplémentaires qui suivent vos mouvements et vos attaques. Remplissez vos armes de puissance supplémentaire et ramassez les armes supplémentaires telles que la "corde de feu" meurtrière.

COMMANDES

Toutes les versions peuvent être contrôlées à l'aide d'un joystick comme suit:



Et/ou les commandes au clavier suivantes:

ST/AMIGA/C64

Espacement SELECTION D'ARME
P PAUSE ACTIVEE/DEACTIVEE

SPECTRUM/AMSTRAD

Q VERS LE HAUT/SAUT
A VERS LE BAS/ACCROUPIR
O A GAUCHE
P A DROITE
Espacement TIR
Enter SELECTION D'ARME
H PAUSE (APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR DESACTIVER PAUSE)

[Break - Interrompre jeu (En mode pause) - Sur Spectrum seulement]

NINJA SPIRIT © 1988 IREM Corp. Tous droits réservés.

Cette compilation © 1991 U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés. Fabriquée et distribuée sous autorisation par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre. Tél: 021 625 3366. Les droits d'auteurs subsistent sur ces programmes. La copie, le prêt ou la revente non autorisés, par quel moyen que ce soit, sont strictement interdits.

COIN - OP HITS II

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette

Gleichzeitig die SHIFT- und RUN-STOP-Tasten drücken. PLAY auf dem Recorder drücken.

CBM 64/128 Diskette

LOAD"" ,8,1 eintippen und RETURN drücken, dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SPECTRUM 48K Kassette

LOAD"" eintippen und ENTER drücken, dann PLAY auf dem Recorder.

SPECTRUM +2 Kassette

Bei den LOADER-Optionen auf ENTER drücken. PLAY auf dem Recorder drücken.

SCHNEIDER CPC Kassette

CTRL und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken und dann PLAY auf dem Recorder.

SCHNEIDER CPC Diskette

RUN""DISK eintippen und auf ENTER drücken, dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

ATARI ST

Den computer anschalten und die Spieldiskette eingeben. Das Spiel lädt sich und läuft dann automatisch.

CBM AMIGA

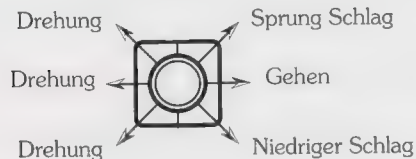
Den computer anschalten und die Spieldiskette eingeben. Das Spiel lädt sich und läuft dann automatisch.

VIGILANTE™

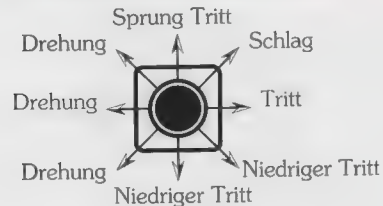
NEW YORK 1994....Die Polizei fährt vor Angst keine Streife mehr in den Straßen. Die Armee hat keine Kontrolle über die Stadt. Gesetz und Ordnung sind längst außer Kraft gesetzt...Wenn die Straßenbanden die Stadt übernehmen. Wenn gewöhnliche Bürger aus Angst sich nicht mehr zur Wehr setzen. Und wenn zusätzliche Kräfte vergeblich versuchen, das Gesetz durchzusetzen. Ihre letzte Chance ist....BURGERWEHR.....DIESMAL HEISST ES KRIEG .

STEUERUNG

Feuerknopf nicht gedrückt



Mit gedrücktem Feuerknopf



SPECTRUM/SCHNEIDER CPC

Joystick kompatibel

Tastatur: **Q** - Hoch; **A** - Runter; **O** - Links; **P** - Rechts; **M** - Feuer.

ATARI ST/AMIGA

M - Musik an/aus

P - Pause

Für die Namenseingabe auf der Tabelle der Höchstpunktzahlen die Tastatur benutzen und RETURN drücken.

© 1989 IREM Corp. Alle Rechte vorbehalten.

DYNASTY WARS™

DER SPIELABLAUF

Das Spiel wird ausschließlich vom Rücken eines Pferdes gespielt. Dein Ziel ist es, Dich durch acht Legionen feindlicher Fußsoldaten und Kavallerie zu kämpfen, um schließlich den bösen Kriegsherrn, "Thung Choc", zu besiegen. Am Anfang des Spieles werden vier Charaktere, zusammen mit ihren körperlichen und geistigen Fähigkeiten aufgezeigt. Wähle denjenigen, der Dir für die Aufgabe am geeignetsten erscheint. (Hinweis: Ein Spieler mit entwickelten geistigen Fähigkeiten wird in den Anfangslevels noch körperlich schwach sein und erst in den späteren Levels stärker werden).

Ist ein Charakter gewählt worden, so kann das Spiel starten. Benutze Deine Waffen, Taktiken und besonderen Fähigkeiten, um jeden Gegner zu besiegen.

Der Schaden, den Deine Waffen anrichten können, wird von zwei Bedingungen beeinflusst:

1. Wie kräftig Du bei jedem Schlag hinhaust. Dies hängt davon ab, wie lange Du den FEUERKNOPF (bzw., -taste) gedrückt hältst. (Eine grafische Darstellung erscheint unten auf dem Bildschirm).

2. Die Zahl der Waffen-Icons, die Du unterwegs einsammelst, wenn Du durch die verschiedenen Levels gehst.

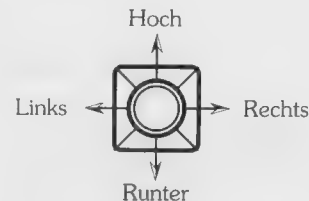
Besondere "Taktiken" stehen Dir zur Verfügung, wenn Du Dich in einer schwierigen Lage befindest. Sei aber gewarnt, denn jedesmal, wenn Du eine "Taktik" verwendest, nehmen Deine körperlichen Kräfte ab und auch die Wirksamkeit Deiner Waffen.

Solltest Du von einem Deiner Gegner 'getroffen' werden so verlierst Du ebenfalls an körperlicher Kraft. Ist diese körperliche Kraft aufgebraucht, dann verlierst Du ein Leben. Für das ganze Spiel hast Du drei Leben.

STEUERUNG

CBM 64/128

Ein Spieler. Nur Joystick (Anschluß 2).



LEERTASTE - TAKTIKEN

SPECTRUM

Tastatur:

Q - Hoch, **A** - Runter, **O** - Links, **P** - Rechts, **LEERTASTE** - Feuer, **RETURN/ENTER** - Taktiken. Kompatibel mit Kempston und Sinclair.

SCHNEIDER

Tastatur:

Q - Hoch, **A** - Runter, **O** - Links, **P** - Rechts, **LEERTASTE** - Feuer, **RETURN/ENTER** - Taktiken. Joystick-Kompatibel.

ATARI ST/CBM AMIGA

Nur Joystick

Spieler Eins - Joystick Eins. **Spieler Zwei** - Joystick Zwei

F9 - Pause, **F10** - Weiterspielen

(Taktiken können nur verwendet werden, wenn diese auf dem Bildschirm erscheinen, der **FEUERKNOPF** gedrückt ist und der Streifen eine volle Ladung anzeigt).

© 1990 CAPCOM Co. Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

GHOULS 'N' GHOSTS™

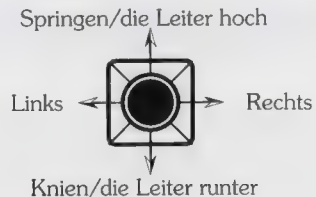
SZENARIO

Können Sie Arthur bei seiner Mission unterstützen, wo er die Prinzessin Hus befreien muß? Fünf spannende Levels voller atembreubender Action, wo kräftige Gegner alles unternehmen, um Ihnen den Weg zu sperren.

STEUERUNG

Tastatursteuerung

Um nach unten zu feuern, springen Sie hoch und ziehen Sie gleichzeitig nach unten durch Drücken auf den **FEUERKNOPF**.



CBM 64/128

Joystick in Anschluß #2.

SPECTRUM

Leertaste

Schaltet zwischen Titelseiten.

0

Startet das Spiel.

1

Wählt zwischen Tastatur und Joystick.

CAPS SHIFT+LEERTASTE

(48K)

Pause.

BREAK-TASTE (128K)

Pause.

Nachdem Sie auf 1 gedrückt haben, wählen Sie die beliebige Steuerung.

SCHNEIDER

Die Tasten sind definierbar. Auf **1** drücken, um Tasten zu wählen. Auf **2** drücken, um den Joystick zu aktivieren. Ursprüngliche Steuerung ist für Joystick gesetzt. Auf 3 drücken, um das Spiel zu starten. Auf **ESC** drücken, um das Spiel anzuhalten, nochmaliges drücken der **ESC**-Taste bricht das Spiel ab.

CBM 64/128

Q

Spiel abbrechen.

COMMODORE-Taste

Pause/Weiterspielen.

ATARI ST & AMIGA

F1

Pause.

F2

Musik an/aus, Sound-Effekte an/aus.

F10

Spiel abbrechen.

SPEZIALWAFFEN

Wenn der Spieler Spezialwaffen entdeckt (sie befinden sich in den Kisten), können diese aktiviert werden, indem man den **FEUERKNOPF** (oder Taste) gedrückt hält, bis die Anzeige auf dem Statusbrett voll aufleuchtet, und ihn (sie) dann wieder losläßt.

'CONTINUE'-OPTION

Hat der Spieler alle seine Leben verloren, so wird ihm die Möglichkeit geboten, von derselben Stelle weiterzuspielen. Diese Option läßt sich nicht unbegrenzt wiederholen und die Anzahl der möglichen 'Wiederholungen' variiert zwischen den verschiedenen Formaten.

© 1989 CAPCOM Co. Limited. Alle Rechte vorbehalten.

HAMMERFIST

SZENARIO

Man schreibt das Jahr 2215 A.D. Hologramme sind von Menschen nicht mehr zu unterscheiden. Leute mit besonderen Begabungen werden ausgewählt und in Hologramme verwandelt, die dann für Mord, politische Verbrechen und andere Taten programmiert werden, ganz nach den Wünschen des Centro-Holographix Meisters. Zwischen zwei Einsätzen werden die Hologramme in Persönlichkeitscomputern, sog. Gehirn-Gefängnissen, gelagert. Doch vor kurzem kam es im Computer mit den zwei schrecklichsten Insassen, HAMMERFIST und METALISES, zu einer elektronischen Störung, in deren Folge die beiden notorischen Mörder zu einer gemeinsamen Mission ausgerissen sind - in der Absicht, Centro-Holographix zu vernichten.

Es ist nun Ihre Aufgabe, HAMMERFIST und METALISIS auf ihrer Mission zu steuern. Sie müssen die Sicherheitssysteme durchbrechen, um sich Zugang zu höheren Ebenen zu verschaffen, die Techniker und Droiden außer Gefecht setzen, die sich Ihnen in den Weg stellen, und die Kräfte und Waffenenergiekapseln aufsameln, die sie zurücklassen. Ihre eigenen Energien können Sie über spezielle Steckdosen aufladen, um Ihre Chancen gegen Octosquab zu verbessern, die Riesenameise, und die Vielfalt an Außerirdischen holographischer und "bodenständiger" Natur, die der Meister aussendet, um Ihre Pläne zu durchkreuzen.

HINWEISE UND TIPS

AUSWAHL DER SPIELFIGUR

Je nach Situation muß die Spielfigur gewechselt werden. Bei einem Ansturm der Außerirdischen übernehmen Sie HAMMERFIST; wenn es darum geht, in höhere Ebenen aufzusteigen, hohe Objekte zu erreichen usw., dann schalten Sie auf METALISIS.

WEAPONS

Wurde keine Waffe gewählt, verwendet HAMMERFIST seine Faust. Geladene Waffen können jedoch sehr effektiv sein, z.B. der Laser: große Reichweite, wirkungsvoller als Faustschlag, aber nicht nützlich zum Öffnen von Türen, oder die Kolbenfaust: für den Nahbereich, nützlich als Schild und zum Zerschmettern von Hindernissen und Türen. Der Sprung (Flic-Flac) von METALISIS kann als Angriffsmanöver verwendet werden und auch für einen schnellen Vorstoß oder Rückzug.

FLIC-FLAC-SPRUNGTAKTIK

Es gibt zwei Arten von Flic-Flac, von denen jedes seine besonderen Vorteile hat. Das niedrige wird ausgelöst, indem man den Feuerknopf festhält und den Joystick hochdrückt, bevor man ihn losläßt. Durch Festhalten des Joysticks in der "Hoch"-Position erreicht man ein hohes Flic-Flac, mit dem man sich auf höhergelegene Gefilde katapultieren kann.

SICHERHEITS-SYSTEME/TÜREN

Die meisten Türen sind mit einem durch den Computer des Meisters gesteuerten Sicherheitssystem geschützt, welches durchbrochen werden muß.

ENERGIE

Jede Spielfigur hat ihr eigenes Energieniveau. Dieses Niveau reduziert sich bei Kollisionen mit Außerirdischen oder deren Waffen, und kann wieder aufgefüllt werden, indem man Energiekapseln sammelt oder die Aufladesteckdosen im Hintergrund benutzt.

ICONS

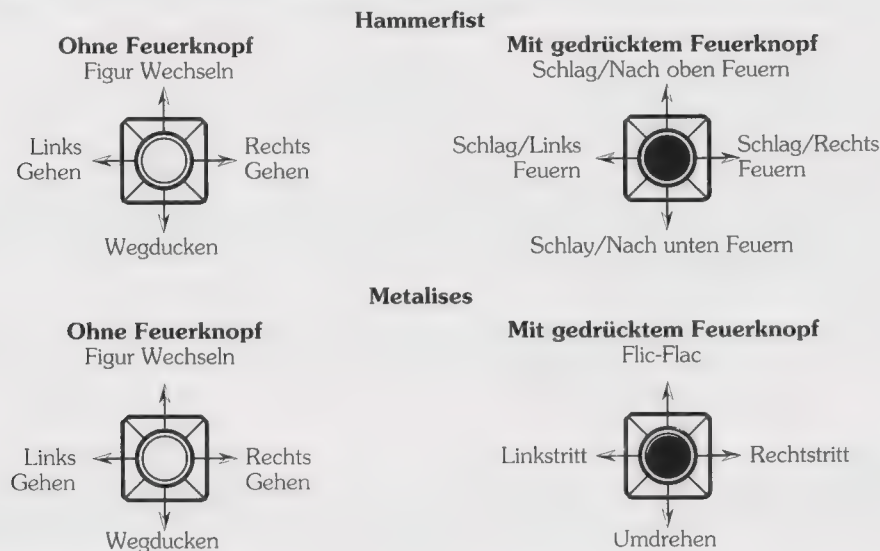
Die Zerstörung von Gegnern und Hindernissen führt zur Freisetzung von Energiekapseln, die verschiedene Icons bilden. Durch Einsammeln dieser Icons stärkt man die Spielfigur und ihre Waffen. Wird ein Gegner wirkungslos getötet, hinterläßt er ein Fragezeichen, welches angestoßen oder mit dem Laser angeblitzt werden muß, bevor es sich in ein wirksames Icon verwandelt.

DER MEISTER

Die Macht des Meisters von Centro-Holographix ist überall im Spiel zu spüren. Er sammelt seine Stärke durch die nicht aufgesammelten Icons. Wenn seine Energie ihr volles Maß erreicht, werden alle Energiekapseln zu negativen Icons. Diese haben die gegenteilige Wirkung, d.h. sie reduzieren die Energie der Spielfigur - aber auch des Meisters, wenn sie nicht gesammelt werden.

STEUERUNG

Sämtliche Versionen Können mit Hilfe des joysticks wie folgt bedient werden:



JOYSTICK-STEUERUNG

In Bildschirm hinein:
Kopstoß/Tür öffnen:
Durch Tür treten:
Waffenauswahl:

Dreimal **FEUER** drücken
Zum Bildschirm gedreht **FEUER** festhalten und runterdrücken
Zum Bildschirm gedreht **FEUER** festhalten und hockdrücken
Runterdrücken und zweimal **FEUER** drücken

Und/oder die folgenden Tasten:

Commodore Amiga/Atari ST

In Bildschirm hinein:
Waffenauswahl:

Leertaste

F1 Keine Waffen
F2 Kolbenfaust
F3 Laserfaust

Pause:
Neues Spiel starten:
Musikauswahl:

ESC
DEL (im Pausenmodus)
F6 Musik ein
F7 Soundeffekte ein
F8 Sound aus
HELP aus der Titelseite

Optionseinstellungen:

Commodore C64

In Bildschirm hinein:
Waffenauswahl:

Leertaste

F3 Keine Waffen
F5 Kolbenfaust
F3 Laserfaust

Pause:
Neues Spiel starten:
Musikeinstellung:

RUN/STOP
Q (im Pausenmodus)
F1 schaltet zwischen Musik ein/Soundeffekte in/Musik aus

Spectrum

In Bildschirm hinein:
Waffenauswahl:
Pause:
Neues Spiel starten:

ENTER

L schaltet um zwischen den Waffen
SYMBOL SHIFT
CAPS SHIFT aus dem Pausenmodus

Amstrad CPC

In Bildschirm hinein:
Waffenauswahl:
Pause:
Neues Spiel starten:

RETURN

COPY schaltet um zwischen den Waffen
ESC
DEL aus dem Pausenmodus

Copyright © 1990 Vivid Image Developments Ltd. Alle Rechte Vorbehalten.

NINJA SPIRIT

DAS SPIEL

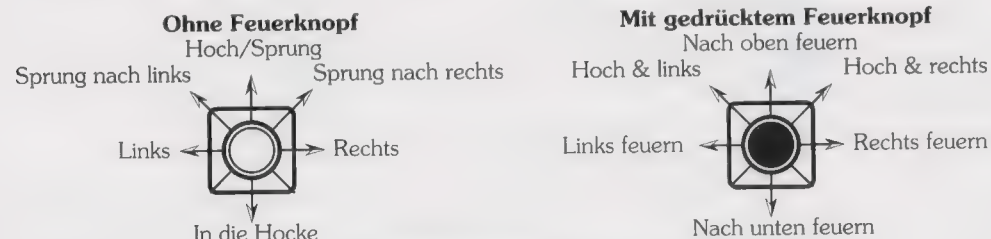
Du, Geist eines weißen Wolfes ("TSUKIKAGE"), hast die Form eines Ninja angenommen, in der Absicht, dem Bösen den Kampf anzusagen.

Deine Gegner sind Ninja Schwertkämpfer, Samurai, riesige Ninja, mystische Drachmänner, Wölfe und Musketiere, und zum Schluß mußt Du Dich der schrecklichen Auseinandersetzung gegen den obersten Kriegsherrn stellen. Dein abenteuerlicher Weg führt über gefährliche Planken, Marschlandschaften und Seilbrücken. Du mußt steile Klippen erklimmen und dabei dem Giftgas ausweichen. Bahne Dir Deinen Weg durch trügerische Höhlen, und nimm Dich in acht vor herabfallenden Decken und Felsblöcken, die Dich leicht zermalmen können.

Versuche, die besondere Kategorie von Ninja umzubringen, die an ihrer Stelle "Geisterbälle" zurücklassen. Diese sammle ein, um zusätzliche Geister zu gewinnen, die Dir treu nachfolgen und Deinen Waffen zusätzliche Energie verleihen. Sammle ferner auch die speziellen Waffen, wie den todbringenden "Feuerstrick".

STEUERUNG

Sämtliche Versionen können mit Hilfe des Joysticks wie folgt bedient werden:



Stattdessen oder zusätzlich gibt es die folgenden Steuertasten:

ST/AMIGA/C64:

Leertaste

WAFFENAUSWAHL

P

PAUSE EIN/WEITERMACHEN

SPECTRUM/AMSTRAD

Q

HOCH/SPRUNG

A

RUNTER/IN DIE HOCKE

O

LINKS

P

RECHTS

Leertaste

FEUER

Enter

WAFFENAUSWAHL

H

PAUSE (MIT BELIEBIGER TASTE WEITER)

Feuertaste festhalten und richtungstasten(N) drücken, um in der betreffenden richtung zu feuern.

[Break - Spielabbruch (Im pausemodus) - nur Spectrum]

NINJA SPIRIT © 1988 IREM Corp. Alle Rechte Vorbehalten

Diese Compilation © 1991 U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt und vertrieben, in Lizenz, von U.S. Gold., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366. Diese Programme sind urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Kopieren, sowie der Verleih oder Weiterverkauf, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

COIN - OP HITS II

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta

Premere i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** simultaneamente. Premere **PLAY** sul registratore.

CBM 64/128 Dischetto

Battere la parola **LOAD**",8,1** e premere **RETURN**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

Seguire i comandi sullo schermo.

SPECTRUM 48K Cassetta

Battere la parola **LOAD**",8,1** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore.

SPECTRUM +2 Cassetta

Premere **ENTER**: Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

AMSTRAD CPC Cassetta

Premi **CTRL** e **ENTER** piccolo simultaneamente. Premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD CPC Dischetto

Battere la parola **RUN"DISK** e premere **ENTER**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente. Seguire i comandi sullo schermo.

ATARI ST

Accendi il computer e inserisci il dischetto del gioco. Il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM AMIGA

Accendi il computer e inserisci il dischetto del gioco. Il gioco si carica e gira automaticamente.

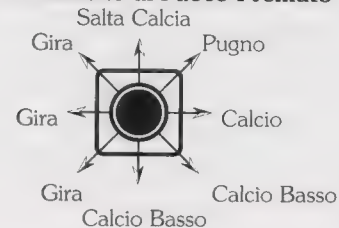
VIGILANTE™

NEW YORK 1994.....La polizia non osa pattugliare le strade. L'esercito non è in grado di controllare la città. La legge e l'ordine non esistono più.....Quando le strade della città sono dominate dalle bande. Quando la gente comune non si difende più perché ha paura. E quando i tutori dell'ordine sono importenti. La tua ultima speranza e.....**VIGILANTE.....QUESTA VOLTA E GUERRA**

Senza Premere Bottone di Fuoco



Con Bottone di Fuoco Premuto



CONTROLLI

SPECTRUM/AMSTRAD

Tastiera: **Q** - Su; **A** - Giù; **O** - Sinistra; **P** - Destra; **M** - Fuoco

ATARI ST/AMIGA

M - Accende/spegne musica.

P - Pausa

Usa la tastiera per digitare i nomi nella tabella punteggio elevato e poi premi **RETURN** (invio)

© 1989 IREM Corp. Tutti i diritti riservati.

DYNASTY WARS™

IL GIOCO

Il gioco si esegue tutto a cavallo. Il tuo obiettivo è di combattere con otto legioni di fanteria e cavalleria nemiche, fino a sconfiggere il malvagio signore della guerra "Thung Choc". In fase di avvio del gioco, appaiono quattro personaggi con le relative abilità fisiche e mentali, unitamente ad armi particolari. Seleziona quello che ritieni sia più adatto al compito che lo aspetta. (Suggerimento: Un giocatore con alte abilità mentali risulta debole ai livelli iniziali, ma diventa più forte in quelli successivi).

Selezionato il personaggio, inizia a giocare. Usa l'arma e la tattica in corso per battere ogni avversario che incontri.

I danni inflitti dalla tua arma dipendono da due fattori:

1. Quanta aggressività metti in ogni colpo. Questo vienè determinato da quanto a lungo tieni schiacciato **FUOCO** (appare un grafico in basso sullo schermo).

2. Il numero di icone di armi raccolte mentre procedi in ogni livello.

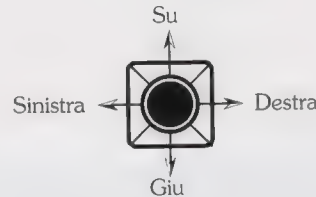
Quando ti trovi in situazioni pericolose, disponi di 'tattiche' speciali. Stai attento, comunque, che l'uso di una tattica riduce la tua potenza fisica, influenzando quindi anche l'efficacia dell'arma.

Se vieni colpito da un avversario, la tua potenza fisica scema. Quando si esaurisce del tutto, perdi una vita. In ogni gioco, puoi contare su tre vite.

CONTROLLI

CBM 64/128

Un giocatore: Solo joystick (porta 2).



Barra Spaziatrice - Tattich

SPECTRUM

Tastiera:

Q - Su, **A** - GIÙ, **O** - Sinistra, **P** - Destra, **BARRA** - Fuoco, **INVIO** - Tattiche.

Sinclair e Kempston compatibili.

AMSTRAD

Tastiera:

Q - Su, **A** - GIÙ, **O** - Sinistra, **P** - Destra, **BARRA** - Fuoco, **INVIO** - Tattiche.

Joystick compatibile.

ATARI ST/CBM AMIGA

Solo Joystick.

Giocatore uno - Joystick uno

Giocatore due - Joystick due

F9 - Pausa

F10 - Ripresa

(Le tattiche si usano solo quando appaiono sullo schermo, quando si preme il bottone di **FUOCO** e la barra indicatrice è tutta piena).

© 1990 CAPCOM Co. Tutti Diritti Reservati.

GHOULS 'N' GHOSTS™

SCENARIO

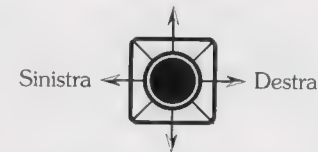
Ce la fai ad assistere Arthur nei suo tentativo di salvare la Principessa Hus? Cinque concitati livelli di azione al cardiopalma, dove formidabili avversari ti sbarrano la strada.

CONTROLLI

Controlli Joystick

Per sparare in basso, salta e tira in basso unitamente e premere il bottone di **FUOCO**.

Salta/Sale Scala



Inginocchia/Scende Scala

CBM 64/128

Joystick nella porta #2.

CONTROLLI TASTIERA

SPECTRUM

BARRA

Scambia tra le pagine di testa.

0

Inizia il gioco.

1

Selezione tastiera o joystick.

CAPS SHIFT + BARRA

(48K)

Pausa.

Tasto BREAK (128K)

Pausa.

Dopo aver premuto 1 scegli il controllo che preferisci.

AMSTRAD

I tasti sono ridefinibili dall'utente: premi **1** per scegliere i tasti. Premi **2** e il joystick si attiva. In default, il controllo viene dato dal joystick. Premi **3** o **FUOCO** per iniziare il gioco. Per fare la pausa, premi **ESC**.

Premendolo due volte, abortisci il gioco.

CBM 64/128

Q

Abbandona.

Tasto COMMODORE

Pausa/Ripresa.

ATARI ST/CBM AMIGA

F1

Pausa.

F2

Musica/Effetti Sonori Accesi/Spenti.

F10

Abortisce il gioco.

ARMI SPECIALI

Quando il giocatore trova delle armi speciali (quest si trovano nelle casse), queste possono essere attivate tenendo schiacciato il bottone di **FUOCO**/tasto fino a che l'indicatore sul quadro di situazione non si accende completamente, e poi rilasciando il bottone di **FUOCO**/tasto.

OPZIONE PROSEGUIMENTO

Quando hai perso tutte le tue vite, ti viene data l'opzione di proseguire da dove hai lasciato. Questa opzione è disponibili solo per un limitato numero di volte (il numero di 'proseguimenti' varia da formato a formato).

© 1989 CAPCOM Co. Limited. Tutti i diritti riservati.

HAMMERFIST

IL GIOCO

Siamo nell'anno del Signore 2215. E' assolutamente impossibile riconoscere gli ologrammi dagli esseri umani. La gente viene selezionata in base alle sue capacità e poi trasformata in ologrammi per commettere omicidi, crimini politici, tutto ciò che viene loro ordinato dal loro Master, il Signore "Centro-Holographix". Tra una missione e l'altra gli ologrammi vengono "memorizzati" in computer di personalità, ovvero prigionieri della mente. Tuttavia il computer che memorizza due degli ologrammi più potenti, HAMMERFIST e METALISIS, ha avuto un'avaria ed ha inviato i due micidiali assassini a compiere la loro ultima missione - la distruzione di Centro-Holographix.

Voi comandate HAMMERFIST e METALISIS nella loro missione. Dovete distruggere i sistemi di sicurezza per ottenere l'accesso ai livelli successivi, uccidere i tecnici e gli androidi che cercheranno di fermarvi e raccogliere energia e le macchie energetiche che lasciano dietro di sé. Inoltre dovrete "allacciarvi" ai punti di ricarica per fare il pieno di energia per poter sconfiggere l'"Octosquab", la formica gigante e l'esercito di alieni, olografici e solidi, che il Master invierà per fermarvi.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

SCELTA DEL PERSONAGGIO

A seconda della situazione dovrete cambiare il personaggio che state comandando. Usate HAMMERFIST quando sullo schermo appaiono molti alieni ripetitivi. Usate METALISIS per raggiungere i livelli più alti dello schermo, sporgenze e ripiani.

ARMI

Quando non è stato selezionato alcun tipo di armi, HAMMERFIST usa un pugno normale. Tuttavia, a patto che l'arma sia sufficientemente carica, potrete usare sia i laser - a lunga gittata, più efficaci dei pugni, ma non in grado di aprire porte, oppure il pugno a pistone, a breve gittata, utile come protezione o per aprire porte e sbarazzarsi di ostacoli. Inoltre il movimento flic-flac di METALISIS può essere impiegato come una manovra aggressiva sia per avanzare che per retrocedere rapidamente.

FLIC-FLACS

Vi sono due tipi di movimenti flic-flac, e ognuno ha un suo uso particolare. Il flic-flac basso può essere ottenuto tenendo premuto il pulsante del fuoco, spingendo il joystick in su e rilasciando il pulsante. Tuttavia se il joystick

viene tenuto nella posizione in "su", METALISIS eseguirà un flic-flac alto, essenziale per raggiungere la parti più alte dello schermo.

SISTEMI/PORTE DI SICUREZZA

La maggior parte delle porte sono difese con un sistema di sicurezza sotto il controllo del computer del Master. Per poter aprire le porte è necessario aprirsi una breccia in questi sistemi.

ENERGIA

Ogni personaggio ha un suo livello di energia. Tali livelli vengono ridotti quando il personaggio viene colpito da un alieno o dalle loro armi ed aumentato quando si raccolgono macchie energetiche o si usano i punti di ricarica posti sullo sfondo.

ICONE

La distruzione di nemici e ostacoli produce delle macchie energetiche che diventano icone diverse. La raccolta di queste icone ricarica il personaggio e le sue armi. Se un nemico viene ucciso in modo inefficace, lascerà un punto di domanda. Per trasformare questi ultimi in icone vere e proprie, si deve colpirli con il laser o con pugni.

IL MASTER

La potenza del Signore di Centro-Holographix sarà presente in tutto il gioco. Acquista forza da icone non raccolte. Quando la sua barra d'energia ha raggiunto il massimo, tutte le macchie energetiche non raccolte diventeranno delle icone negative. Se tali icone vengono raccolte, il vostro livello energetico diminuirà, mentre se non le raccogliete, diminuirà quello del Master.

COMANDI

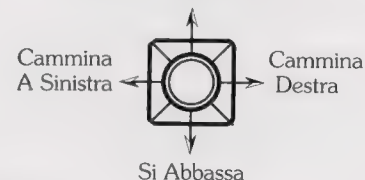
Tutte le versioni del gioco possono essere controllate con un joystick, nel seguente modo:

Hammerfist

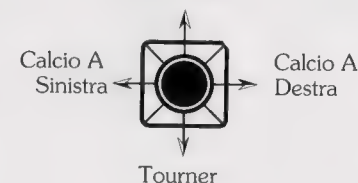


Metalisis

Senza il pulsante del fuoco premuto
Cambia Personaggio



Con il pulsante del fuoco premuto
Flic-Flac



Per girarlo verso lo schermo:

Colpo di testa/

per aprire le porte:

Per entrare dalle porte:

Selezione armi:

Premete FUOCO tre volte

Mentre è rivolto verso lo schermo, tenete premuto FUOCO e spingete in GIU'

Mentre è rivolto verso lo schermo, tenete premuto FUOCO e spingete in SU

Spingete in giù e premete fuoco due volte

E/o i seguenti comandi alla tastiera:

Commodore Amiga/Atari ST

Per girarlo verso

lo schermo:

Selezione armi:

Barra Spaziatrice

F1 Nessuna arma

F2 Pugno Pistone

F3 Pugno Laser

Pausa:

ESC

Inizio nuovo gioco:

DEL

Selezione Musica:

F6 Musica attivata

F7 Effetti Sonori attivati

F8 Suono disattivato

Configurazione opzioni:

HELP

mentre il gioco è in pausa

mentre si è nella sequenza

d'inizio

Commodore C64

Per girarlo verso

lo schermo:

Selezione armi:

Barra Spaziatrice

F3 Nessuna arma

F5 Pugno Pistone

F7 Pugno Laser

Pausa:

RUN/STOP

Inizio nuovo gioco:

Q

Selezione musica:

F1

mentre il gioco è in pausa

passa da Musica attivata/effetti sonori attivati a musica disattivata

e viceversa

Spectrum

Per girarlo verso

lo schermo:

Selezione Armi:

Pausa:

Inizio nuovo gioco:

ENTER

L passa da un'arma all'altra

SYMBOL SHIFT

CAPS SHIFT

Amstrad CPC

Per girarlo verso lo schermo:

SELEZIONE ARMI:

Pausa:

Inizio nuovo gioco:

RETURN

COPY

ESC

DEL

passa da un'arma all'altra

quando il gioco è in pausa

Copyright © 1990 Vivid Image Developments Ltd. Tutti i diritti riservati.

NINJA SPIRIT

STRATEGIA DI GIOCO

Tu, lo spirito del lupo bianco "TSUKIKAGE", hai preso le sembianze di un Ninja per lottare contro il Malvagio.

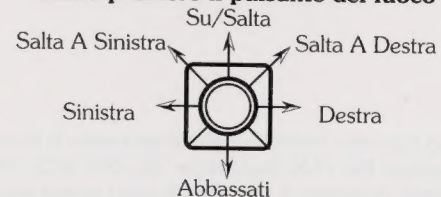
Combatti con spadaccini Ninja, con i Samurai, con Ninja giganti, con mistici Uomini-volanti, con lupi e Moschettieri, prima della confrontazione finale con il Mago malvagio. Viaggia attraverso passerelle pericolose, paludi e ponti di fune, arrampicato su per roccie a picco, cercando di evitare il gas velenoso. Inoltrati in caverne pieni di pericoli, e sta attento al soffitto che si abbassa e ai massi che immobilizzano contro ai muri.

Uccidi i Ninja speciali che lasciano una 'palla di spirito' al loro posto. Raccoglile per ottenere degli altri spiriti, che ti seguono dappertutto e vanno all'attacco, e per ottenere maggiore potere per le tue armi, ed altre armi, tra le quali la micidiale "corda di fuoco".

CONTROLLI

Tutte le versioni possono essere controllate con il joystick nel modo seguente:

Senza premere il pulsante del fuoco



Premendo il pulsante del fuoco



Oppure potete usare i seguenti controlli di tastiera:

ST/AMIGA/C64

SPAZIO

P

Seleziona l'arma
Pausa/Fine Pausa

SPECTRUM/AMSTRAD

Q

Su/salta
Tenendo premuto il tasto del Fuoco, premi il tasto o i tasti di direzione per sparare in quella direzione

A

O

P

SPAZIO

ENTER

H

Giu'/abbassati
Sinistra
Destra
Fuoco
Seleziona l'arma
Pausa (Qualsiasi altro tasto per disattivarla)

[Break - Abortisce il gioco (mentre ci si trova in pausa) - Solo in Spectrum]

NINJA SPIRIT © 1988 IREM Corp.

Questa compilazione © 1991 U.S. Gold Ltd. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto e distribuito sotto la licenza dalla U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Inghilterra. Tel: 021 625 3366. I diritti d'autore sussistono su questi programmi. Per cui prestiti, copie e rivendite di tutti i generi sono strettamente proibiti se non autorizzati.

1. The first part of the report is a summary of the work done during the year.

2. The second part is a detailed account of the work done during the year.

3. The third part is a summary of the work done during the year.

4. The fourth part is a summary of the work done during the year.

5. The fifth part is a summary of the work done during the year.

6. The sixth part is a summary of the work done during the year.

7. The seventh part is a summary of the work done during the year.

8. The eighth part is a summary of the work done during the year.

9. The ninth part is a summary of the work done during the year.

10. The tenth part is a summary of the work done during the year.

11. The eleventh part is a summary of the work done during the year.

12. The twelfth part is a summary of the work done during the year.

13. The thirteenth part is a summary of the work done during the year.

14. The fourteenth part is a summary of the work done during the year.

15. The fifteenth part is a summary of the work done during the year.

16. The sixteenth part is a summary of the work done during the year.

17. The seventeenth part is a summary of the work done during the year.

18. The eighteenth part is a summary of the work done during the year.

19. The nineteenth part is a summary of the work done during the year.

20. The twentieth part is a summary of the work done during the year.

21. The twenty-first part is a summary of the work done during the year.

22. The twenty-second part is a summary of the work done during the year.

23. The twenty-third part is a summary of the work done during the year.

24. The twenty-fourth part is a summary of the work done during the year.

25. The twenty-fifth part is a summary of the work done during the year.

26. The twenty-sixth part is a summary of the work done during the year.

27. The twenty-seventh part is a summary of the work done during the year.

28. The twenty-eighth part is a summary of the work done during the year.

29. The twenty-ninth part is a summary of the work done during the year.

30. The thirtieth part is a summary of the work done during the year.

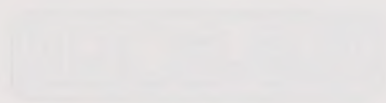
31. The thirty-first part is a summary of the work done during the year.

32. The thirty-second part is a summary of the work done during the year.

33. The thirty-third part is a summary of the work done during the year.

34. The thirty-fourth part is a summary of the work done during the year.

35. The thirty-fifth part is a summary of the work done during the year.



UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY



U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX Tel: 021 625 3366